KARATEKA

Manual De Instrucciones



Los gráficos y la animación adicional de Karateka fueron proporcionados por Gene Portwood y Lauren Elliot de Broderbund. La música original para la versión de Commodore 64 ha sido compuesta por Francis Mechner utilizando The Music Shop de Broderbund por Don Williams.

PARA EMPEZAR

Commodore 64

Asegúrate de que tu joystick esté conectado al port de control 2. Activa tu unidad de disco y luego arranca el ordenador. Cuando la luz que indica el funcionamiento de la unidad de disco se apague, inserta el disco de Karateka, con la etiqueta hacia arriba, y cierra la puerta de la unidad. Teclea **LOAD "KARA",8,1** y pulsa RETURN. Tras haberse cargado el juego, comenzará la secuencia de los títulos, seguida de un prólogo y una demostración de ejecución propia. Pulsa cualquier tecla o botón del joystick para empezar a jugar.

IBM

Arranca tu ordenador utilizando la versión 2.0, 2.1, 3.0 ó 3.1 (si tienes un PCjr sólo puedes utilizar la versión 2.0 ó 2.1). Cuando veas el mensaje A>, saca el disco de DOS y sustitúyelo por el disco del juego. Teclea **KARATEKA** y pulsa RETURN. Aparecerá la secuencia de los títulos seguida de un prólogo y una demostración de ejecución propia. Cuando estés preparado para jugar, pulsa cualquier tecla o el botón del joystick para empezar el juego.

ATENCION: para la versión PC el juego NO SE PUEDE instalar. Es necesario ejecutarlo desde la unidad A:.

SPECTRUM 48K+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción 48K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea |CPM y pulsa ENTER. Si así no se carga el juego, teclea en su lugar RUN "DISC".
4. El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES IBM/COMMODORE

Joystick

Mueve el joystick hacia delante para permanecer en la posición de espera y suéltalo para entrar en la posición de combate.

Puñetazos y patadas. Avances y retrocesos

Comienza desde la posición de combate. Para IBM, pulsa el botón 2 para dar puñetazos y el botón 1 para dar patadas. Para Commodore, pulsa rápidamente el botón para dar puñetazos y lentamente para dar patadas.
Mueve el joystick hacia abajo o hacia arriba para controlar la altura de los puñetazos y patadas. Muévelo a la derecha para avanzar y a la izquierda para retroceder.

Correr e inclinarse

Para correr hacia delante, empieza en la posición de espera. Luego mueve el joystick a la parte superior derecha. Para IBM, pulsa el botón 2 para inclinarte. Para Commodore, pulsa el botón para inclinarte.

Teclado

	Desde la posición de combate	
Q/A/Z	Puñetazo alto/medio/bajo	Q/A/Z
W/S/X	Patada alta/media/baja	W/S/X
->	Avance	>
<-	Retroceso	<
ESPACIO	Posición de espera	ESPACIO
	Desde la posición de espera	
B	Inclinarse	B
->	Correr hacia adelante	>
<-	Parar	<
ESPACIO	Posición de combate	ESPACIO

CONTROLES AMSTRAD

Joystick

Mueve el joystick hacia adelante para permanecer en la posición de espera, y suéltalo para entrar en la posición de combate; pulsa el botón para golpear.
Mueve el joystick a la derecha para avanzar y a la izquierda para retroceder.
Dirige el joystick de arriba a abajo para controlar la altura de los golpes.
Cuando estés en posición de espera, mueve el joystick hacia arriba a la derecha para inclinarte y pulsa el botón 1 para correr.

Espacio: posición de combate/posición espera

Posición de combate: botón pulsado

Joystick hacia arriba	=	Patada hacia arriba
Joystick a la izquierda arriba	=	Patada hacia arriba

Joystick a la derecha arriba	=	Puñetazo hacia arriba
Joystick a la izquierda	=	Patada a medio cuerpo
Joystick a la derecha	=	Puñetazo a medio cuerpo
Joystick a la izquierda abajo	=	Patada a las piernas
Joystick a la derecha abajo	=	Puñetazo a las piernas
Posición de combate: botón no pulsado		
Joystick a la derecha	=	Desplazamiento a la derecha
Joystick a la izquierda	=	Desplazamiento a la izquierda

Teclado

	Posición de combate
Q/A/Z	Puñetazo alto/medio/bajo
W/S/X	Patada alta/media/baja
->	Avance
<-	Retroceso
ESPACIO	Posición de espera
	Posición de espera
B	Inclinarse
->	Correr
<-	Parar
ESPACIO	Posición de combate

CONTROLES SPECTRUM/MSX

Igual que para la versión Amstrad.

EL JUEGO

Acabas de hacer una dura y larga escalada por el rocoso acantilado que rodea el castillo de Akuma. Llegas a tierra firme para encontrarte frente a una enorme puerta, delante de la cual está el primero de los guardas del palacio. Más allá surge amenazadora la silueta del palacio de Akuma, en el que está cautiva la hermosa Princesa Mariko. Debes rescatarla del diabólico Akuma. Sólo puedes aguantar un determinado número de golpes. La fila de flechas que hay en la parte inferior de la pantalla te indica cuántos. Cada vez que te golpean pierdes una flecha. Si desaparece la última flecha, morirás. La fila de flechas azules de la parte inferior derecha de la pantalla indica la fuerza de tu adversario. Mientras evites ser golpeado, tu fuerza será repuesta.

Cada guarda tiene un diférente tocado y estilo de combate. Como regla general, los guardas serán más fuertes y resistentes a medida que avances por el palacio. Cuando mates a un guarda, aprovéchate de la oportunidad y corre hacia adelante. Ten cuidado con los peligros que acechan mientras estés de pie o corriendo. En estas posiciones eres muy vulnerable al ataque (¡un golpe bien dirigido podría matarte!).

TECLAS ESPECIALES

IBM

ESC	Pausa. Pulsa cualquier tecla para continuar
J	Seleccionar control de joystick
K	Seleccionar control de teclado
CONTROL-R	Volver a la demostración
CONTROL-S	Desactivar la música. Pulsa otra vez para desactivar el sonido. Vuelve a pulsar para activar de nuevo el sonido y la música
CONTROL-X	Modificar el eje X del joystick
CONTROL-Y	Modificar el eje Y del joystick
CONTROL-E	Intercambiar los ejes X e Y del joystick
CONTROL-B	Intercambiar los botones del joystick
CONTROL-N	Reinicializar las configuraciones del joystick a sus valores normales

Commodore 64

RUN/STOP	Congelar el juego. Pulsa RUN/STOP para seguir
J	Seleccionar control de joystick
K	Seleccionar control de teclado
F1	Volver a empezar el juego

Amstrad

ESC	Pausa. Pulsa cualquier tecla para continuar
J	Selección de joystick
K	Selección de teclado
CTRL+R	Volver a la demostración
CTRL+S	Desactivar la música. Pulsando esta combinación dos veces se desactiva el sonido y volviéndola a pulsar se activa de nuevo
CTRL+X	Modificar el eje X del joystick

CTRL+Y	Modificar el eje Y del joystick
CTRL+E	Intercambiar los ejes X e Y
CTRL+B	Intercambiar los botones de control del joystick
CTRL+n	Reinicializar las configuraciones del joystick a sus valores normales

Spectrum/MSX:

E	Pausa. Pulsa cualquier tecla para continuar
J	Selección de joystick
K	Selección de teclado
SYMB+R	Volver a la demostración
SYMB+S	Desactivar la música. Pulsando esta combinación dos veces se desactiva el sonido y volviéndola a pulsar se activa de nuevo
SYMB+X	Modificar el eje X del joystick
SYMB+Y	Modificar el eje Y del joystick
SYMB+E	Intercambiar los ejes X e Y
SYMB+B	Intercambiar los botones de control del joystick
SYMB+n	Reinicializar las configuraciones del joystick a sus valores normales

(SYMB = SYMBOL SHIFT)



Distribuido por Drosoft SA
C/Francisco Remiro 5
28028 MADRID
Telf.: (91) 246 38 02